

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Thema: Bewegung, Gesundheit & Ernährung, Ausgabe: 20
Titel: Bewegt rund um Ostern (40 S.)

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus dem Programm »Kindergärten/Kita« der Mediengruppe Oberfranken.* (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen unsere fertig ausgearbeiteten Materialien mit vielfältigen Anleitungen, Kopiervorlagen, Liedern, Geschichten, Experimenten, Bastelideen, Exkursionen und Spielvorschlägen für alle Bildungsbereiche sowie für Kinder unter 3.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2016 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.edidact.de/kita.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).








Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf (in Gruppengröße) Fotokopien zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@edidact.de
✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach
☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377
<http://www.edidact.de> | <https://bildung.mgo-fachverlage.de>

	„Von Kopf bis Fuß in Aktion“ – Psychomotorische Spiele	
	Bewegungsspiele allgemein	
	Zug nach Schleichhausen	16
	Magnete sind anziehend	19
	Heute mag ich es dunkel	22
	Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Sprache“	
	Feldhase von Albrecht Dürer	25
	Geschichten-Steine	28
	Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Mathematik/Naturwissenschaften/Technik“	
	Erkenne die Form + Kopiervorlagen	31
	Ei-Tangram + FARBKARTE	35
	Bewegungsspiele mit dem Schwerpunkt „Musik“	
	Osterhasenschule – Rhythmik mit Chiffontüchern	38
	Ho, ha – es darf laut werden	42
	Entspannungsspiele	
	Das kunterbunte Riesen-Ei + Fingerspiel „Frau Henne“	45
	Hinweise zu besonderen Bewegungsmaterialien	
	Turnen mit Putzschwämmchen	48
	Klau das Ei! – ein Spiel mit Eierpaletten	52



Zug nach Schleichhausen

Erfahrungsschwerpunkte:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- Körper- und Materialerfahrung
- taktile und visuelle Wahrnehmung
- Erfahrungen mit Materialbeschaffenheit
- Gemeinschaftserfahrung
- Übernehmen von Verantwortung
- Motorik
- gering
- ab 3 Jahren
- 10 bis 25 Kinder
- Bewegungsraum
- 1 kleines Säckchen oder 1 kleine Tüte für jedes Kind
- Blätter
- Baumrinde
- Moos
- kleine Äste
- Steine
- Heu und Stroh (evtl. von Eltern)
- Korken (evtl. von Eltern)
- zusammengeknüllte Zeitungsbälle
- 1 niedriger Karton pro gesammelte Gegenstände
- 2 Wasserschüsseln
- 4 Handtücher (2 je Wasserschüssel)
- Fußcreme
- CD-Player
- CD mit „Wohlfühlmusik“
- –
- 10 bis 15 Minuten
- 20 bis 30 Minuten

Vorbereitung:

Im Bewegungsraum stellt die pädagogische Fachkraft in die Mitte des Raums einen kleinen Hocker. Darauf stellt sie den Wasserkocher mit kaltem Wasser. Die Trillerpfeife legt sie sich parat.

**Einstimmung:**

Die pädagogische Fachkraft versammelt die Kinder im Bewegungsraum um den Hocker mit dem Wasserkocher herum. Dann eröffnet sie ein Gespräch über „kalt“ und „heiß“, sowie über „schnell“ und „langsam“.

Ihr seht hier einen Wasserkocher in der Mitte. Wer von euch kennt denn dieses Gerät von zu Hause? Und was kann ein Wasserkocher?

Die pädagogische Fachkraft geht auf die Antworten der Kinder ein. Bestimmt wissen sie, dass mit diesem elektronischen Gerät kaltes Wasser heiß gemacht werden kann. Damit die Kinder auch beobachten können, wie sich die Konstanz des Wassers verändert, führt die Fachkraft den Wasserkocher vor und alle achten genau darauf, was passiert.

**Hinweis:**

Bei diesem „Experiment“ geht es darum, dass die Kinder genau erkennen können, wie das Wasser zu kochen anfängt und wie die Bewegung des Wassers immer schneller wird, je höher die Temperatur ist. Nebenbei lernen sie auch, dass der Siedepunkt des Wassers bei 100°C liegt.

Anschließend fragt die Fachkraft die Gruppe, was die Kinder beobachten konnten. Dann erklärt sie, dass das Wasser, je höher die Temperatur ist, desto mehr Bewegung und Sprudel hat.

Gemeinsam wollen wir hier im Bewegungsraum das Spiel „Wasserkocher“ spielen. Ich werde eine Zahl nennen, z.B. 20. Das bedeutet, dass das Wasser noch kalt ist und alle Kinder sich langsam im Raum bewegen. Je größer die Zahl wird, desto heißer wird das Wasser und umso schneller dürft ihr laufen.

Die pädagogische Fachkraft stellt den Hocker und den Wasserkocher zur Seite. Sie ruft eine Zahl zwischen 20 und 100 und dementsprechend schnell oder langsam dürfen sich die Kinder zum Aufwärmen bewegen. Achtung! Wer genau beobachtet hat, der konnte sehen, dass sich der Wasserkocher bei 100 °C abgeschaltet hat. Bei der Zahl 101 dürfen die Kinder sofort auf der Stelle stehen bleiben. So spielt die Fachkraft einige Runden. Dann versammelt sie die Kinder nochmals im Sitzkreis in der Mitte des Raums.

Hauptteil:

Nachdem ihr jetzt gut aufgewärmt seid, möchte ich euch noch ein Spiel vorstellen. Da geht es auch um die Geschwindigkeit – schnell und langsam. Ich lade euch ein, mit dem Zug nach Schleichhausen zu fahren.



„Von Kopf bis Fuß in Aktion“ – Psychomotorische Spiele

Bewegungsspiele allgemein

Bewegung

Die pädagogische Fachkraft teilt die Kinder in gleich starke Gruppen ein. Diese bilden hintereinanderstehend mit den Händen auf den Schultern des Vordermannes mehrere Züge. Die Anzahl der Züge und „Anhänger“ je Zug ist abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Kinder. Die Fachkraft bittet die Kinder, sich als Zug im Raum zu verteilen. Dann ruft sie, welcher Bahnhof als Nächstes angefahren werden soll. Der Name des Bahnhofs muss den Hinweis auf eine schnelle Bewegungsart enthalten, z.B. Rennhausen, Hüpfdorf, Galoppstadt, Sausedorf, Rückwärtsstadt etc. Die Züge bewegen sich entsprechend der angesagten Bewegung durch den Raum. Während der schnellen Sequenzen kommt aber immer wieder auch die Ansage: „Schleichhausen“. Dann müssen die Züge ganz langsam fahren, bis als nächstes Ziel ein „schneller“ Bahnhof aufgerufen wird.


Tipps:

- Geben Sie den kurzen Hinweis, dass sich die Züge gegenseitig nicht behindern oder anstoßen sollen.
- Benutzen Sie zur akustischen Unterstützung bei jedem Bahnhofswechsel die Trillerpfeife.
- Gerne dürfen auch die Ideen der Kinder aufgenommen werden, welchen Bahnhof sie als Nächstes anfahren möchten.

Abschluss:

Die pädagogische Fachkraft setzt sich mit den Kindern noch einmal im Sitzkreis zusammen. Gemeinsam wird über die „Fahrt nach Schleichhausen“ gesprochen. Jedes Kind hat die Möglichkeit zu erzählen, wie es die unterschiedlichen Schnelligkeiten wahrgenommen hat.

(EL)



© Pixabay.com



Magnete sind anziehend

Erfahrungsschwerpunkte:

Förderschwerpunkte:

Anspruch:

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitungszeit:

Durchführungszeit:

- Körper- und Materialerfahrung
- Bewegungskoordination
- Grobmotorik
- Feinmotorik
- taktile Wahrnehmung
- Gemeinschaft
- Gewinn neuer Erkenntnisse
- Kompetenzerweiterung
- Benennen einzelner Körperteile
- Körperspannung
- mittel
- 4 bis 6 Jahre
- 14 bis 24 Kinder
- Bewegungsraum
- 1 Angelspiel mit Magneten
- unterschiedliche, gesammelte Magnete
- einige Geldstücke
- einige Büroklammern
- 2 Körbchen
- 1 Tuch
- 1 Matte für 2 Kinder
- –
- 10 Minuten
- 15 bis 30 Minuten

Vorbereitung:

Die pädagogische Fachkraft stellt in der Raummitte auf ein Tuch das bekannte Angelspiel mit den Magneten. Sie verteilt um das „Aquarium“ die vorab gesammelten, unterschiedlichen Magneten. In zwei kleinen Körbchen stellt sie sich die Büroklammern und die Geldstücke bereit. Die Matten verteilt sie entsprechend der Kinderzahl im Raum.

Einstimmung:

Die pädagogische Fachkraft führt die Kinder in den Bewegungsraum, setzt sich mit ihnen um das Angelspiel und regt sie an, über die Erfahrungen mit dem bekannten Spiel zu erzählen.